

**GAME EDUKASI PENGENALAN NAMA-NAMA NABI DAN  
KISAHNYA BERBASIS *ANDROID***



**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan Program Studi Strata I pada  
Jurusan Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika**

**Oleh:**

**KARTIN APRILIA**  
**L 200 140 085**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

**GAME PENGENALAN NAMA-NAMA NABI  
DAN KISAHNYA BERBASIS ANDROID**

PUBLIKASI ILMIAH

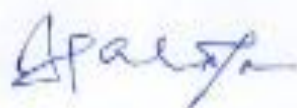
Oleh:

Kartin Aprilia

L. 200 140 085

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Fatah Yasin Al Irsyadli, S.T., M.T.

NIK.738

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**GAME PENGENALAN NAMA-NAMA NABI DAN KISAHNYA**  
**BERBASIS ANDROID**

Oleh:

Kartia Aprilia  
L. 200 140 085

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Fakultas Komunikasi dan Informatika  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Pada hari Senin, 04 : 08 2018

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dosen Penguji:

1. Fatah Yasin Al Irsyandi, S.T., M.T.

(Ketua Dewan Penguji)

  
(Ketua Dewan Penguji)

2. Umi Fadlilah, S.T., M.Eng

(Anggota I Dewan Penguji)

  
(Anggota I Dewan Penguji)

3. Yogie Indra Kurniawan, S.T., M.T

(Anggota II Dewan Penguji)

  
(Anggota II Dewan Penguji)

Publikasi ilmiah ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar sarjana  
Tanggal 04 Agustus 2018

Mengetahui,

Dekan



Fakultas Komunikasi dan Informatika

  
Nuriyatna, S.T. M.Sc., Ph.D.

NIK. 881

Ketua



Program Studi Informatika

  
Dr. Hery Supriyono, M.Sc

NIK. 970

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 3 Agustus 2018

Pepulis



**KARTINI APRILIA**

L 200 140 085



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448  
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: [informatika@ums.ac.id](mailto:informatika@ums.ac.id)

**SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI**

*B2A/A.3 - II.3 / INF - FK1 / VIII / 2018*

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Biro Skripsi Program Studi Informatika menerangkan bahwa :

Nama : Kartin Aprillia  
NIM : L200140085  
Judul : Game Edukasi Pengenalani Nama-nama Nabi dan Kisahnya  
Program Studi : Komunikasi dan Informatika  
Status : Lulus

Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dari Naskah Publikasi Skripsi, dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 8 Agustus 2018

Biro Skripsi Informatika

Ihsan Cahyo Utomo, S.Kom., M.Kom.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448  
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id> Email: [informatika@ums.ac.id](mailto:informatika@ums.ac.id)

Game Edukasi Pengenalan Nama-Nama NABI dan KISAHNYA BERBASIS ANDROID

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan game edukasi berbasis Android terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen. Sampel penelitian adalah siswa kelas V SD Muhammadiyah 1 Surakarta. Instrumen penelitian adalah tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi berbasis Android berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat disimpulkan bahwa game edukasi berbasis Android dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Page 1 of 14

15%

No	Item	Percentage
1	Item 1	8%
2	Item 2	1%
3	Item 3	1%
4	Item 4	1%
5	Item 5	1%
6	Item 6	1%
7	Item 7	<1%

## GAME EDUKASI PENGENALAN NAMA-NAMA NABI DAN KISAHNYA BERBASIS ANDROID

### Abstrak

Nabi adalah manusia dengan jenis kelamin laki-laki yang mendapat wahyu dari Allah SWT. Wahyu yang diterima nabi adalah berupa berita bukan berupa misi. Istilah Nabi sebenarnya sudah tidak asing untuk didengar karena memang terdapat pada materi sekolah dasar. Namun banyak dari anak-anak sekolah dasar saat ini yang kurang mengetahui 25 nama nabi dan kisahnya. Hal ini disebabkan karena seringkali siswa merasa bosan dengan metode penyampaian materi yang hanya menggunakan buku dan penjelasan guru di sekolah dan mulai sedikitnya anak sekolah dasar yang tidak mengikuti TPA (Taman Pendidikan Al-Qur'an). Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan yaitu dengan *game*. Mengenalkan nama-nama nabi dengan media *game* berisikan gambar animasi dan suara *audio* bertujuan untuk membuat anak-anak akan lebih tertarik dan bersemangat dengan materi nabi-nabi dan kisahnya. Penelitian dan pengujian *game* dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Gonilan. *Game* dirancang dengan menggunakan metode penelitian observasi dan wawancara pada guru pembimbing MIM Gonilan. Perancangan *game* edukasi ini dibuat menggunakan *software construct 2*. *Game* pengenalan nama-nama nabi dan kisahnya berbasis *android* ini terdiri dari 2 menu utama yaitu belajar dan bermain. Menu belajar berisi nama-nama nabi dan kisahnya. Menu bermain berisi 2 permainan yaitu kuis dan pasang gambar. Pengujian dilakukan dengan melakukan demo penggunaan *game* di depan para siswa dan guru yang selanjutnya diberi kesempatan untuk mencoba langsung *game* tersebut. Berdasarkan hasil kuisioner yang diisi oleh para guru, dapat dikatakan bahwa *game* ini menarik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pengenalan nama-nama nabi dan kisahnya. Berdasarkan hasil pengujian *black box*, aplikasi *game* edukasi pengenalan nama-nama nabi dan kisahnya berjalan sesuai dengan yang diinginkan.

**Kata Kunci :** *construct 2*, *game* edukasi, kisah, nabi

### Abstract

*The Prophet is the one who gets the revelation from Allah SWT. Revelation received by the prophet is not a mission but news. The term "prophet" is familiar because it is found in elementary school lessons. However, there are so many elementary school students who do not recognize the names of 25 prophets and their story. This is caused by the students who often feel bored with the method of lesson delivery that only use books and teacher's explanations of teachers and so many students who do not take TPA. The purpose of this study is to introduce method lessons with a game which is more interesting and make students not bored. Introducing names prophets with game which contains animations and voice is expected to make students more interested and excited to learn the lessons. This study has been done in MIM Gonilan. The games are made by using study and interview with the MIM Gonilan teachers. This educational game is made by using software construct 2. The game introduces the names of prophets and this Android-based story consists of 2 main menus, namely learning and playing. The learning menu contains the names of the prophet and his story. The play menu contains 2 games namely quiz and install the picture. Testing is done by demoing the use of the game in front of the students and teachers who are then given the*

*opportunity to try the game directly. Based on the results of the questionnaire filled by the teachers, it can be said that this game is interesting and can be used as a medium for learning the introduction of the names of the prophet and his story. Based on the results of black box testing, the educational game application introduces the names of prophets and the story goes according to what they want.*

**Keywords:** *construct2, educational game, story, the prophet*

## 1. PENDAHULUAN

Salah satu dampak negatif perkembangan teknologi adalah dengan hilangnya minat untuk mengetahui nama-nama nabi dan kisahnya khususnya pada anak-anak. Materi nama-nama nabi dan kisahnya yang selalu ada dalam materi agama di sekolah dasar ini seolah hanya materi yang tidak menarik untuk dibaca bahkan untuk dipelajari dan dihafalkan. Semakin sedikitnya anak-anak yang mengikuti TPA(Taman Pendidikan Al-Quran) juga menjadi salah satu faktor kurangnya pengetahuan tentang nama-nama nabi dan kisahnya. Permainan *game online/offline* saat ini lebih diminati anak-anak untuk dilakukan saat waktu luang se usai pulang sekolah. Padahal pendidikan agama islam juga sangat penting dalam perkembangan anak-anak khususnya untuk menghormati kisah-kisah nabi terdahulu yang bisa dijadikan contoh untuk berperilaku dan bertindak pada jaman sekarang ini. Pendidikan agama Islam berguna pada keluarga dan masyarakat sebagai pembentuk manusia yang percaya dan taqwa kepada Allah SWT supaya terwujudnya kehidupan yang baik dalam keluarga dan masyarakat (Djaelani, 2013). Tuntutan perkembangan jaman dan pola pikir yang berbeda pada anak-anak sekolah dasar inilah yang mendasari gagasan pembuatan game untuk mengingatkan kembali tentang nama-nama nabi dan kisahnya pada anak.

Sekolah dasar merupakan salah satu lembaga pendidikan yang sangat berpengaruh dalam pembentukan pola pikir anak sebelum anak-anak menjadi remaja. Terbukti masa sekolah dasar tergolong paling lama diantara yang lain yaitu enam tahun. Menurut Aan ansori, Ali Imron, Maisyaroh (2017) menyatakan siswa Sekolah Dasar memerlukan bekal sikap, pengetahuan dan keterampilan dasar yang baik untuk bekal mereka dalam menempuh pendidikan selanjutnya. Bekal sikap, pengetahuan dan ketrampilan ini tidak hanya didapatkan dari materi buku di sekolah yang mudah membuat anak bosan. Semua bekal tersebut saat ini bisa didapatkan dari media yang lebih menyenangkan salah satunya dari *game* edukasi. *Game* edukasi adalah permainan yang dirancang untuk merangsang otak dalam berpikir, menambah



konsentrasi dan memecahkan masalah (Ridwan Arif Rahman, Dewi Tresnawati, 2016). Menurut Lynceo Falavigna Braghirolli (2016) *game* memiliki peran untuk memotivasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada MIM Gonilan Kecamatan Gonilan Kabupaten Sukoharjo bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam mempelajari nama-nama nabi dan kisahnya masih menggunakan media cetakan berupa buku teks, tulisan di papan tulis dan penjelasan lisan dari guru. Contohnya guru membacakan kisah nabi Adam dari buku paket yang ada dan siswa hanya diam mendengarkan saja dan merasa bosan, sehingga bisa dikatakan suasana pembelajaran di kelas kurang interaktif dan kurang menyenangkan. Ditambah lagi minat para siswa tentang materi nama nabi dan kisahnya ini kurang sehingga menambah kurang efektifnya pembelajaran dengan media buku dan penjelasan dari guru saja. Pembuatan *game* diharapkan dapat menjadi media alternatif dalam penyampaian materi di kelas. *Game* ini berfokus pada penyampaian materi pendidikan pada anak yang disertai beberapa contoh terkait beserta materi (Jaware, V.R., et al. 2016).

Selain bertujuan untuk memperkenalkan nama-nama nabi dan kisahnya juga sebagai media hiburan dan media pembelajaran. Sebisanya mungkin penulis membuat *game* ini terlihat menarik agar anak tidak cepat bosan. Media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat membantu pemahaman tentang materi nama-nama nabi dan kisahnya secara lebih cepat. Al Irsyadi dan Nugroho (2015) berpendapat bahwa *game* edukasi dapat digunakan untuk menjadikan suasana kelas menjadi menarik dan menyenangkan. Selain itu menurut Dony (2013), dalam penelitiannya yang berjudul Aplikasi *Game* Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (studi kasus siswa kelas IX SMPN 1 RAO) menyatakan media pembelajaran yang dirancang menggunakan *game* edukasi berbasis multimedia interaktif akan menambah minat siswa untuk belajar, dan siswa juga akan berinteraksi dengan bermain *game* edukasi yang sudah dibuat.

## **2. METODE**

Metode yang digunakan dalam pembuatan *game* edukasi ini adalah metode observasi yaitu melakukan investigasi terhadap permasalahan pada kegiatan pembelajaran pengenalan nama-nama nabi dan kisahnya di MIM Gonilan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada guru kelas 3 MIM Gonilan diperoleh data sebagai berikut:

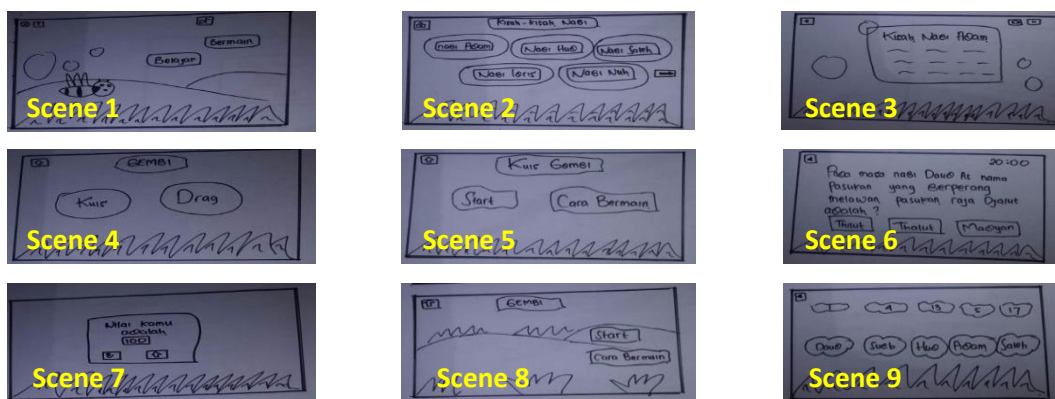
- a. Materi tentang nama-nama nabi disampaikan pada kelas 3.

- b. Materi yang disampaikan sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).
- c. Media pembelajaran dalam penyampaian materi menggunakan buku paket dan lembar kerja siswa.
- d. Siswa pada umumnya kurang fokus saat penyampaian materi di kelas oleh guru pembimbing.

## 2.1 Pembuatan Aplikasi

### 2.1.1 Storyboard

Pembuatan *game* diawali dengan pembuatan *storyboard* yang berisi alur cerita *game* yang akan dibuat dari awal sampai akhir *game* selesai supaya lebih memudahkan dalam proses pengerjaan. *Storyboard* di bawah ini terdiri dari *scene* 1 sampai *scene* 9.



Gambar 1. *Storyboard*

*Scene* 1: Tampilan awal saat *game* pertama kali dibuka atau dijalankan yang bersikan menu belajar dan bermain.

*Scene* 2: Tampilan awal saat tombol belajar pada menu awal diklik yang berisi nama-nama nabi.

*Scene* 3: Menampilkan kisah-kisah nabi yang disertai dengan audio.

*Scene* 4: Tampilan awal dari menu bermain yang berisi menu kuis dan menu pasang gambar.

*Scene* 5: Tampilan dari Menu kuis yang berisi menu *start* dan cara bermain kuis

*Scene* 6: Tampilan permainan kuis yang terdapat 10 soal dan 3 pilihan yang jika benar memilih akan mendapatkan skor, kuis ini diberi waktu 20 menit untuk dikerjakan.

*Scene 7:* Tampilan dari hasil skor yang didapat dari permainan kuis sebelumnya.

*Scene 8:* Tampilan dari menu pasang gambar yang berisi menu *start* dan cara bermain permainan pasang gambar.

*Scene 9:* Tampilan dari permainan *drag* gambar setelah tombol start diklik pada halaman menu pasang gambar.

## 2.1.2 Pembuatan *Game* Aplikasi dan Implementasi

*Game* dibuat dengan menggunakan aplikasi *Scirra Construct 2*. Proses pembuatan *game* sendiri melalui beberapa langkah sebagai berikut:

1. Membuat asset (objek gambar) menggunakan corel draw dan beberapa asset juga didownload dari [www.freepict.com](http://www.freepict.com).
2. Menyimpan *assets* yang telah dibuat dengan format PNG.
3. Menata *assets* yang telah dibuat dalam *layout* dan mulai membuat *event sheet*.

Setelah proses pembuatan *game* selesai, maka *game* diujikan pada siswa kelas 3 dan guru-guru di MIM Gonilan Kartasura.

## 3.HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Hasil Aplikasi

#### 3.1.1 Menu Utama

Gambar 2a adalah tampilan saat *game* pertama kali dibuka yang berisi ucapan terimakasih kepada pembuat *assets* dan sumber yang dirujuk di internet. Sedangkan Gambar 2b merupakan tampilan saat tombol *play* diklik pada Gambar 2a. Terdapat 2 menu dalam Gambar 2b yaitu menu belajar dan bermain. Selain itu terdapat beberapa tombol yang berfungsi untuk pengaturan suara *backsound*, tombol petunjuk permainan dan tombol untuk keluar dari *game*.



(a)

(b)

Gambar 2. Tampilan Menu Awal

Pada tampilan menu awal terdapat beberapa menu seperti ditunjukkan Gambar 3.



(a)

(b)

(c)

(d)

Gambar 3. Menu Belajar (a), Menu Bermain (b), Menu Bantuan (c), Tombol Keluar (d)

- 1) Menu belajar (Gambar 3a): Menu yang berisi nama-nama nabi dan kisahnya. Menu ini akan muncul saat tombol belajar ditekan seperti pada Gambar 2.
- 2) Menu bermain (Gambar 3b): Menu yang menampilkan 2 pilihan permainan yaitu kuis dan pasang gambar. Menu ini akan muncul saat tombol bermain ditekan seperti pada Gambar 2.
- 3) Menu bantuan (Gambar 3c): Menampilkan menu bantuan tentang cara penggunaan *game*. Menu ini akan muncul saat tombol bantuan yang terletak di sebelah tombol *exit* ditekan seperti terlihat pada Gambar 2.
- 4) Menu tombol keluar (Gambar 3d): Menu yang menampilkan pilihan antara mengakhiri *game* dengan menutupnya atau kembali ke permainan. Menu ini akan muncul saat tombol *exit* yang terletak dipojok kiri ditekan seperti terlihat pada Gambar 2.

### 3.1.2 Menu Kisah Nabi

Menu kisah nabi menampilkan halaman yang berisi kisah nabi sesuai pilihan nabi yang diinginkan yang sebelumnya dipilih dari menu sebelumnya pada Gambar 3a. Pada halaman ini selain berisi kisah nabi berupa teks terdapat juga audio untuk lebih memudahkan pengguna.



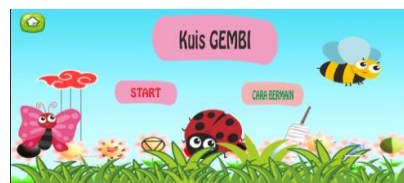
Gambar 4. Tampilan Halaman Kisah Nabi

### 3.1.3 Menu Bermain

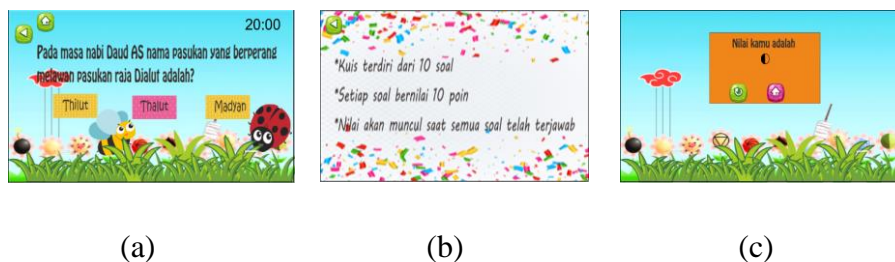
Menu bermain menampilkan 2 pilihan permainan yaitu kuis dan pasang gambar seperti ditampilkan pada Gambar 3b.

#### 3.1.3.1 Tampilan Menu Kuis

Pada Gambar 5 menunjukkan tampilan awal dari menu kuis yang berisi sub menu *start* dan aturan permainan. Menu ini akan muncul saat tombol kuis di klik seperti pada Gambar 3b.



Gambar 5. Tampilan Awal Menu Kuis



Gambar 6. Tampilan Permainan Kuis (a), Tampilan Menu Cara Bermain Kuis (b), Tampilan Skor Permainan Kuis (c)

- 1) Tampilan permainan kuis (gambar 6a): Menampilkan permainan kuis saat dijalankan. Kuis terdiri dari 10 soal secara acak yang masing-masing soal bernilai 10 *point*. Permainan ini diberi waktu menjawab maksimal 20 menit. Jika dalam waktu 20 menit 10 soal belum selesai dijawab maka otomatis permainan kuis berakhir dan tampilan akan berpindah pada tampilan skor permainan kuis. Tampilan ini akan muncul setelah tombol start ditekan pada Gambar 5.
- 2) Tampilan menu cara bermain kuis (gambar 6b): Menampilkan aturan permainan kuis. Tampilan ini akan muncul setelah tombol cara bermain ditekan seperti pada Gambar 5.
- 3) Tampilan skor permainan kuis (gambar 6c): Merupakan tampilan skor akhir permainan kuis. Pada menu ini terdapat tombol untuk mengulang permainan kuis dan tombol kembali ke menu awal permainan.

### 3.1.3.2 Tampilan Permainan Pasang Gambar

Pada gambar 7 menunjukkan tampilan awal dari permainan pasang gambar. Tampilan ini akan muncul setelah tombol drag diklik seperti pada Gambar 3b.



Gambar 7. Tampilan Awal Menu Pasang Gambar



Gambar 8. Tampilan Permainan Pasang Gambar (a), Tampilan Menu Cara Bermain(b)

Tampilan permainan pasang gambar (Gambar 8a): Menampilkan permainan *pasang gambar* saat dimainkan. Permainan ini diminta untuk mencocokkan antara bintang yang berisi nama nabi dengan urutan angka yang sesuai pada bintang bagian atas. Jika bintang berisi nama nabi tidak cocok dengan urutan diatasnya maka otomatis bintang akan kembali ke

tempat semula. Jika nama nabi sesuai dengan urutannya maka bintang akan menjadi satu. Permainan ini terdiri dari 5 *level* yang masing-masing terdiri dari 5 nama nabi dan urutannya. Saat *level* pertama sudah diselesaikan, maka akan muncul tombol untuk pindah ke *level* berikutnya. Tetapi jika permainan *level* pertama belum diselesaikan maka tombol menuju *level* berikutnya tidak akan muncul. Begitu selanjutnya sampai ke *level* terakhir. Tampilan ini akan muncul setelah tombol start diklik seperti ditunjukkan pada Gambar 7.

Tampilan menu cara bermain (gambar 8b) merupakan tampilan yang berisi cara bermain permainan pasang gambar. Tampilan ini akan tampil saat tombol cara bermain pada Gambar 7 ditekan.

### 3.2 Hasil Pengujian

*Game* edukasi pengenalan nama-nama nabi dan kisahnya ini diuji menggunakan 2 cara yaitu Pengujian *Black Box* dan Pengujian Penerimaan *User*.

#### 3.2.1 Pengujian *Black Box*

Pengujian *Black Box* dilakukan untuk mengetahui apakah hasil *output* sudah sesuai dengan harapan di berbagai perangkat lunak. Pengujian ini dilakukan pada Laptop HP dengan *windows 10*, *Smartphone* samsung j5, *smartphone* samsung grand2 dan *smartphone* xiaomi note 5A. Hasil pengujian *Black Box game* edukasi pengenalan nama-nama nabi dan kisahnya berjalan dengan baik.

Tabel 1. Hasil Pengujian *Black Box*

Yang diuji	Pengujian	<i>Input</i>	<i>Output</i>	Hasil
Menu Utama	Ikon belajar	Klik tombol belajar	Pindah ke halaman belajar	<i>Valid</i>
	Ikon bermain	Klik tombol bermain	Pindah ke halaman bermain	<i>Valid</i>
	Semua tombol yang ada di menu utama	Klik masing-masing tombol	Setiap tombol berjalan sesuai fungsinya	<i>Valid</i>

Tabel 2. Lanjutan Hasil Pengujian *Black Box*

<b>Yang diuji</b>	<b>Pengujian</b>	<b>Input</b>	<b>Output</b>	<b>Hasil</b>
Menu belajar	ikon yang berisi nama nabi	Klik tombol nama nabi	Pindah ke halaman kisah nabi	<i>Valid</i>
	Semua tombol yang ada di menu belajar	Klik masing-masing tombol	Setiap tombol berjalan sesuai dengan fungsinya	<i>Valid</i>
Menu Bermain	Dua pilihan permainan	Klik pilihan permainan	Setiap pilihan yang dipilih sesuai dengan halaman pilihan yang dipilih	<i>Valid</i>
Permainan Kuis	Pemilihan jawaban yang benar	Klik tombol pilihan jawaban	Apabila jawaban benar maka score akan bertambah dan jika salah menjawab tidak akan mendapatkan point	<i>Valid</i>
	Timer	Lakukan permainan	Timer menampilkan waktu permainan secara mundur dan jika waktu habis permainan akan berakhir	<i>Valid</i>



Tabel 3. Lanjutan Hasil Pengujian *Black Box*

Permainan Drag Gambar	Pemasangan nama nabi dengan urutan yang sesuai	<i>Drag n drop</i> bintang yang berisi nama nabi	Jika bintang nama nabi sesuai dengan urutannya maka bintang akan menempel.	<i>Valid</i>
-----------------------------	---	---	---	--------------

### 3.2.2 Pengujian Penerimaan *User*

Pengujian dilakukan di SD MIM Gonilan, Kartasura pada hari Jum'at tanggal 20 Juli 2018 jam 09.30-selesai. Diawali dengan pengenalan menu-menu yang ada di *game* dan cara penggunaannya, terakhir siswa dan guru diminta untuk memainkan *game* secara langsung. Pada proses pengujian diikuti 30 siswa dan 15 guru. Penulis meminta guru pendamping untuk mengisi kuisioner yang diberikan sebagai penilaian terhadap *game* pengenalan nama-nama nabi dan kisahnya. Kuisioner selain diisi oleh 15 guru juga diisi 15 responden secara acak yang sebelumnya mencoba *game* pengenalan nama-nama nabi dan kisahnya. Tabel 2 adalah hasil kuisioner yang didapatkan.

Tabel 4. Hasil Kuisioner Pada Responden

Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
Apakah tampilan <i>game</i> menarik?	80%	17%	3%		
Apakah <i>game</i> dengan media android ini bisa menjadi sarana belajar dan bermain?	90%	10%			
Apakah <i>game</i> bersifat interaktif?	66%	27%	7%		
Apakah isi materi mudah dipelajari?	73%	27%			
Apakah <i>game</i> meningkatkan keinginan untuk mempelajari nama-nama nabi dan kisahnya?	83%	17%			
Apakah <i>game</i> ini membantu guru dalam menyampaikan materi tentang nama-nama nabi dan kisahnya?	93%	7%			

Tabel 5. Hasil Kuisioner Pada Responden

Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
Apakah <i>game</i> ini memudahkan anak dalam mempelajari nama-nama nabi dan kisahnya?	90%	10%			

Berikut ini hasil analisa kuisioner yang telah dilakukan pada 30 responden:

1. Pada pertanyaan nomer 1, menyatakan 80% responden sangat setuju dengan tampilan *game* yang menarik dan 17% responden menyatakan setuju sedangkan 3% menyatakan netral. Artinya, tampilan *game* menarik.
2. Pada pertanyaan nomer 2, menyatakan 90% responden sangat setuju dengan *game android* yang menjadi medianya ini bisa menjadi sarana belajar dan bermain dan 10% menyatakan setuju. Artinya, *game* ini dapat menjadi sarana belajar sekaligus bermain.
3. Pada pertanyaan nomer 3, menyatakan 66% responden sangat setuju dengan *game* yang bersifat interaktif dan 27% menyatakan setuju. Sedangkan 7% menyatakan netral. Artinya, *game* pengenalan nama-nama nabi dan kisahnya bersifat interaktif bagi penggunaanya.
4. Pada pertanyaan nomer 4, 73% responden menyatakan sangat setuju dengan isi materi yang mudah dipelajari dan 27% responden menyatakan setuju. Artinya, materi yang ada di *game* ini mudah untuk dipelajari.
5. Pada pertanyaan nomer 5, 83% responden menyatakan sangat setuju dan 17% responden menyatakan setuju. Artinya, *game* ini dapat meningkatkan keinginan untuk mempelajari nama-nama nabi dan kisahnya.
6. Pada pertanyaan nomer 6, bahwa 93% responden menyatakan sangat setuju dan 7 % menyatakan setuju. Artinya, *game* ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi tentang nama-nama nabi dan kisahnya.
7. Pada pertanyaan nomer 7, bahwa 90% responden menyatakan sangat setuju dan 10% menyatakan setuju. Artinya, *game* ini memudahkan anak dalam mempelajari nama-nama nabi dan kisahnya.

## 4. PENUTUP

### 4.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

- a. *Game* edukasi pengenalan nama-nama nabi dan kisahnya ini terdiri dari 2 menu utama:
  - a) Menu belajar: Menu yang berisi nama-nama nabi dan kisahnya.
  - b) Menu bermain: Menu yang berisi pilihan 2 permainan yaitu kuis dan pasang gambar. Kuis terdiri dari 10 soal yang masing soal bernilai 10 *point*. Permainan pasang gambar terdapat 5 level yang masing-masing level harus diselesaikan terlebih dahulu, setelah itu baru bisa lanjut ke level selanjutnya.
- b. *Game* edukasi pengenalan nama-nama nabi dan kisahnya ini dikemas dalam tampilan yang menarik sehingga siswa tidak bosan dalam mempelajari materi tentang nama-nama nabi dan kisahnya. Hal ini dibuktikan melalui hasil kuisisioner yang diisi 30 responden dengan jawaban 80% menyatakan sangat setuju bahwa tampilan game cukup menarik dan interaktif.
- c. *Game* edukasi pengenalan nama-nama nabi dan kisahnya ini dapat dijadikan pilihan guru untuk memvariasikan metode belajar tentang nama-nama nabi dan kisahnya.
- d. Berdasarkan hasil pengujian *black box* aplikasi *game* edukasi pengenalan nama-nama nabi dan kisahnya berjalan sesuai dengan yang diinginkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Irsyadi, F.Y., Nugroho, Y.S. 2015, Game Edukasi Pengenalan Anggota Tubuh dan Pengenalan Angka untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tunagrahita Berbasis Kinect, *Prosiding SNATIF ke-2 : Universitas Muhammadiyah Surakarta, Kartasura, Surakarta, Indonesia*, hal.13-20.
- Ansori, Aan., Ali Imron., Maisyaroh. Pelaksanaan Supervisi Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Negeri Malang 2016*
- Djaelani, H.Moh.Solikodin. 2013. Peran Pendidikan Agama Islam dalam Keluarga dan Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Widya*, 1(2), ISSN : 2337-6686.
- Freepik. (2010). Diperoleh dari 30 November 2017, dari <https://www.freepik.com/>

- Jaware, V.R., et al. 2016. Kinect Technology for Children with Autism. *International Journal of Innovative and Emerging Research in Engineering*, 68–72.
- Lynceo Falavigna Braghirolli, Jose Luis Duarte Ribeiro, Andreas Dittmar Weise, and Morgana Pizzolato. Benefits of educational game as an introductory activity in industrial.
- Novaliendry, Doni. 2013, Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas Ix Smpn 1 Rao). *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 6(2), ISSN : 2086 – 4981.
- Rahman, Ridwan Arif., Dewi Tresnawati. 2016. Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 13 (1), ISSN : 2302-7339.